



⑯ BUNDESREPUBLIK

DEUTSCHLAND



DEUTSCHES

PATENTAMT

⑯ Offenlegungsschrift

⑯ DE 42 00 254 A 1

⑯ Int. Cl. 5:

G 07 F 17/32

DE 42 00 254 A 1

⑯ Aktenzeichen: P 42 00 254.0

⑯ Anmeldetag: 8. 1. 92

⑯ Offenlegungstag: 5. 8. 93

⑯ Anmelder:

Panther Apparatebau und Vertriebsgesellschaft mbH, 5354 Weilerswist, DE

⑯ Vertreter:

von Kreisler, A., Dipl.-Chem.; Selting, G., Dipl.-Ing.; Werner, H., Dipl.-Chem. Dr.rer.nat.; Fues, J., Dipl.-Chem. Dr.rer.nat.; Böckmann gen. Dallmeyer, G., Dipl.-Ing.; Hilleringmann, J., Dipl.-Ing.; Jönsson, H., Dipl.-Chem. Dr.rer.nat.; Meyers, H., Dipl.-Chem. Dr.rer.nat., Pat.-Anwälte, 5000 Köln

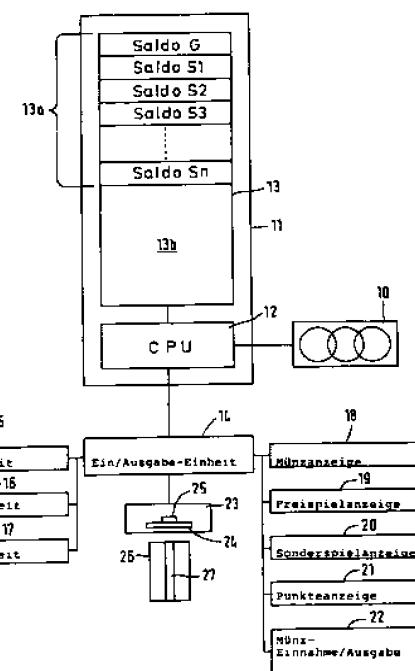
⑯ Erfinder:

Kaiser, Hermann-Josef, 5372 Schleiden, DE

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑯ Geldspielgerät

⑯ Das Geldspielgerät ermöglicht die Ansammlung von Punkten nach dem Jackpot-Prinzip. Zur Zuordnung der gewonnenen Punkte zu dem jeweiligen Spieler enthält der Speicher (13) individuelle Saldierstellen (S1, S2...Sn), die einzelnen Spielern zugeordnet sind. Die Spieler erhalten einen Datenträger (26), in Form einer Kodekarte, die in das Gerät eingesteckt wird. Wenn während des Vorhandenseins des Datenträgers Punkte gewonnen werden, werden diese Punkte der individuellen Saldierstelle des Spielers gutgeschrieben. Wenn kein Datenträger in das Gerät eingesteckt ist, werden gewonnene Punkte einer allgemeinen Saldierstelle G gutgeschrieben. Wenn der Saldo einer Saldierstelle einen vorbestimmten Wert erreicht hat, vergibt das Gerät eine Belohnung in Form von Sonderspielen oder Risikospiele. Der Saldo dieser Saldierstelle wird dann auf Null zurückgesetzt.



DE 42 00 254 A 1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Geldspielgerät und insbesondere ein Gerät, bei dem an mehreren Fenstern unabhängig voneinander Symbole erscheinen und bestimmte Symbolkombinationen Gewinnkombinationen darstellen.

Die üblichen Geldspielgeräte haben neben der normalen Spielfunktion, bei der Geldgewinne erzielt werden können, häufig zusätzliche, den Spielanreiz erhöhende Funktionen, wie die Möglichkeit des Gewinns von Sonderspielen oder die Möglichkeit, Risikospiele zu gewinnen. Ferner sind Geldspielgeräte mit Jackpot-Funktion bekannt, die bei bestimmten Gewinnkombinationen Punkte vergeben, welche in einen Speicher eingegeben und an einer Anzeigeeinrichtung angezeigt werden. Bei Eintritt eines bestimmten Ereignisses, z. B. bei Erreichen eines vorgegebenen Punktestandes, erhält der Spieler eine Belohnung, beispielsweise in Form zusätzlicher Sonderspiele. Das Ereignis tritt jedoch relativ selten auf. Beispielsweise kann es viele Stunden oder Tage dauern, bis der Inhalt des Speichers (Jackpot) den vorgegebenen Endstand erreicht hat. In der Praxis wirken also am Auffüllen des Speichers zahlreiche Spieler mit und einer dieser Spieler erhält schließlich die gesamte Belohnung. Insbesondere wenn der Speicher leer ist oder nur einen geringen Punkteinhalt aufweist, ist der Anreiz für einen Spieler zum Gewinnen zusätzlicher Punkte nicht sehr groß, da die Wahrscheinlichkeit, daß dieser Spieler in den Genuß der Belohnung kommt, gering ist.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Geldspielgerät mit Jackpotfunktion zu schaffen, bei dem der Spielanreiz für einen Spieler selbst bei geringem Saldo-stand des Speichers (Jackpot) erfüllt ist.

Die Lösung dieser Aufgabe erfolgt erfindungsgemäß mit den im Patentanspruch 1 angegebenen Merkmalen.

Bei dem erfindungsgemäßen Geldspielgerät ist eine Identifizierungsvorrichtung für mit individuellen Kennzeichnungen versehene externe Datenträger vorgesehen. Die Spieler können solche Datenträger erhalten, die für sie dann jeweils eine Art individuellen Schlüssel bilden, bei dessen Identifizierung Werte bzw. Punkte, die während des Spiels anfallen, einer speziellen Saldierstelle, die nur für diesen Datenträger vorgesehen ist, zugeordnet werden. Auf diese Weise erhält ein Spieler, der über einen passenden Datenträger verfügt und diesen vor Beginn des Spiels in das Gerät einführt, gewissermaßen eine eigene Kontenstelle für Werte oder Punkte, die zur Ansammlung im Jackpot geeignet sind. Sämtliche Werte oder Punkte, die bei eingestecktem Datenträger erzielt werden, werden nur der betreffenden Saldierstelle gutgeschrieben und dem betreffenden Spieler zugeordnet. Auf diese Weise kann der Spieler zu unterschiedlichen Zeiten oder unterschiedlichen Tagen spielen und er behält jeweils seinen zugehörigen Saldo bei, auch wenn das Gerät zwischenzeitlich (ohne diesen Datenträger) von anderen Spielern benutzt wird.

Die Datenträger können bereits bei ihrer Herstellung mit individuellen Kennzeichnungen versehen werden. Zweckmäßigerweise sind sie jedoch so ausgebildet, daß die Kennzeichnung jeweils erst von dem betreffenden Geldspielgerät auf den Datenträger aufgezeichnet wird, wenn ein leerer Datenträger erstmalig in das Gerät eingeführt wird. Das Gerät vergibt dann eine noch verfügbare Kennzeichnung an den betreffenden Datenträger und ordnet diesem Datenträger in dem Speicher eine Saldierstelle zu. Wenn der Datenträger später von neuem in das Gerät eingeführt wird, erkennt das Gerät

diesen Datenträger anhand der gelesenen Kennzeichnung.

Erfindungsgemäß ist ferner in dem Speicher eine allgemeine Saldierstelle vorgesehen, in die das Eingeben von Werten (bzw. Punkten) während des Nichtvorhandenseins eines Datenträgers erfolgt. Spieler, die nicht über einen Datenträger verfügen oder diesen nicht benutzen wollen, spielen in der Weise, daß etwa anfallende Werte auf der allgemeinen Saldierstelle verbucht werden. Hierbei ist die Funktionsweise die gleiche wie bei üblichen Geldspielgeräten, die nicht zwischen einzelnen Spielern unterscheiden können. Das Geldspielgerät kann also auch nach Art der herkömmlichen Geldspielgeräte betrieben werden.

Im folgenden wird unter Bezugnahme auf die einzige Figur der Zeichnung ein Ausführungsbeispiel der Erfindung näher erläutert.

In der Zeichnung ist ein schematisches Blockschaltbild des Geldspielgerätes dargestellt.

Das Geldspielgerät weist eine Anzeigevorrichtung 10 auf, an der Kombinationen von Symbolen anzeigbar sind. Die Anzeigevorrichtung 10 enthält beispielsweise drei rotierende Scheiben mit Gewinnsymbolen, die jeweils unabhängig voneinander in verschiedenen Fenstern der Anzeigevorrichtung stehenbleiben. Bestimmte Gewinnsymbole ergeben eine Gewinnkombination.

Der Steuerteil 11 enthält einen Mikroprozessor 12, beispielsweise eine zentrale Prozeßeinheit (CPU), zur Steuerung des gesamten Spielablaufs sowie einen an den Mikroprozessor angeschlossenen Speicher 13, der als Schreib-Lese-Speicher ausgebildet ist.

Der Steuerteil 11 ist mit einer Ein/Ausgabe-Einheit 14 verbunden, an die die verschiedenen Funktionseinheiten angeschlossen sind, nämlich eine Motoreinheit 15 für den Antrieb der Scheiben der Anzeigevorrichtung 10, eine Lampeneinheit 16 zur Steuerung und zum Betreiben verschiedener Lampen, eine Bedieneinheit 17, die die an der Frontseite des Gerätes vorhandenen Tasten u. dgl. umfaßt, eine Münzenanzeige 18 zur Anzeige des Betrages eingeworfener Münzen, eine Freispielanzeige 19 zur Anzeige gewonnener Freispiele, eine Sonderpielanzeige 20 zur Anzeige gewonnener Sonderspiele, eine Punkteanzeige 21 zur Anzeige gewonnener Punkte und eine Münz-Einnahme/Ausgabe-Einrichtung 22 für die Entgegennahme und die Prüfung eingeworfener Münzen und die Ausgabe gewonnener Münzen.

Der Speicher 13 enthält einen Speicherbereich 13a mit einer Reihe unterschiedlicher Saldierstellen. Eine allgemeine Saldierstelle G ist für solche Gewinnpunkte oder Werte vorgesehen, bei denen der Spieler nicht identifiziert wird. Weitere Saldierstellen S1, S2 ..., Sn werden jeweils einzelnen Spielern oder Datenträgern zugeordnet. Der Speicherbereich 13b des Speichers 13 dient zur Speicherung von Programmabläufen und Parametern, die hier nicht weiter von Interesse sind.

An die Ein/Ausgabe-Einheit 14 ist eine Identifizierungsvorrichtung 23 angeschlossen, die einen an der Frontseite des Gerätes befindlichen Einführschlitz 24 sowie eine Schreib/Lese-Einrichtung 25 aufweist. In den Einführschlitz 24 kann ein externer Datenträger 26 eingeschoben werden. Bei dem vorliegenden Ausführungsbeispiel ist der Datenträger 26 eine Kodekarte, etwa von der Form einer Scheckkarte, mit einem Magnetstreifen 27, auf den kodierte Daten aufgezeichnet werden können.

Der generelle Funktionsablauf des Geldspielgerätes ist bekannt und wird daher hier nicht im einzelnen erläutert. Die Erfindung bezieht sich auf die Jackpot-Funk-

tion, die wie folgt abläuft:

Wenn ein Datenträger 26 mit noch unbeschriftetem Magnetstreifen 27 in den Einführschlitz 24 eingeführt wird, wird dies von der Identifizierungsvorrichtung 23 erkannt. Der Mikroprozessor 12 bewirkt, daß die Schreib/Lese-Einheit 25 den Magnetstreifen 27 mit einer maschinenlesbaren Kennzeichnung versieht, die nur einmal für einen Datenträger vergeben wird. Andere Datenträger erhalten andere Kennzeichnungen. Gleichzeitig wird in dem Speicherbereich 13a eine Saldierstelle, beispielsweise S3, für den betreffenden Datenträger 26 eingerichtet. Die Saldierstelle wird mit einer Kennzeichnung versehen, die derjenigen des Datenträgers entspricht.

Wenn ein mit einer Kennzeichnung versehener Datenträger 26 in den Einführschlitz 24 eingeführt wird, liest die Schreib/Lese-Einheit 25 die Kennzeichnung und aktiviert daraufhin die betreffende Saldierstelle S3, solange der Datenträger sich im Einführschlitz befindet.

Werden nun bei einem Spiel Punkte gewonnen, indem vorbestimmte Gewinnkombinationen an der Anzeigevorrichtung 10 angezeigt werden, werden diese Punkte in die betreffende Saldierstelle des eingesteckten Datenträgers eingegeben und zu dem bisherigen Punktestand hinzuaddiert. Der jeweilige Punktestand der Saldierstelle wird an der Punkteanzeige 21 permanent angezeigt.

Wenn der Spieler sein Spiel beendet, zieht er den Datenträger 26 aus dem Gerät heraus. Die zugehörige Saldierstelle wird daraufhin inaktiv und die allgemeine Saldierstelle G wird aktiviert.

Wenn ein Saldo in einer Saldierstelle einen vorgegebenen Wert, z. B. 100 Punkte, erreicht, wird dieser Saldo auf null zurückgesetzt und der Spieler erhält eine Belohnung, beispielsweise in Form einer Sonderspielserie. Bei Sonderspielen ist die Gewinnmöglichkeit erhöht, in dem bei jeder auftretenden Gewinnkombination ein höherer Gewinn ausgeschüttet wird oder in dem die Wahrscheinlichkeit, daß eine Gewinnkombination an der Anzeigevorrichtung erscheint, erhöht ist. Bei Sonderspielen wird somit relativ viel Geld ausgeschüttet. Es besteht auch die Möglichkeit, daß als Belohnung Freispiele gewährt werden, die an der Freispielanzeige 19 angezeigt werden, oder daß Risikospiele angeboten werden. Ferner besteht die Möglichkeit, bei Eintreten des Ereignisses, z. B. des Punktestandes "100" eine Geldausschüttung vorzunehmen.

Durch das System des Datenträgers, der einem Spieler zugeordnet ist, und der andererseits auch einem Geldspielgerät zugeordnet ist, wird der Spielanreiz für den Spieler auch schon bei geringem Punktestand (Saldo) erhöht, weil der Spieler weiß, daß er später einmal in den Genuss der Belohnung kommen wird. Außerdem wird die Gerätetreue des Spielers erhöht, der es vorziehen wird, stets an demselben Gerät zu spielen, an dem er bereits einen Punktestand erreicht hat.

Patentansprüche

1. Geldspielgerät mit einer Anzeigevorrichtung (10), an der Kombinationen von Symbolen anzeigbar sind, einem Steuerteil (11), der eine Einrichtung zur Erkennung von Gewinnkombinationen der Symbole enthält, und mit einem Speicher (13), in den bei Auftreten bestimmter Gewinnkombinationen Werte eingegeben werden, die bis zum Eintreten eines bestimmten Ereignisses zu einem Saldo akkumuliert werden, dadurch gekennzeichnete

daß eine Identifizierungsvorrichtung (23) für mit individuellen Kennzeichnungen versehene externe Datenträger (26) vorgehen ist und daß der Speicher (13) derart gesteuert ist, daß er jedem Datenträger eine eigene Saldierstelle (S1 ... Sn) zuordnet, in die das Eingeben von Werten während des Vorhandenseins des betreffenden Datenträgers (26) an der Identifizierungsvorrichtung (23) erfolgt, und daß eine allgemeine Saldierstelle (G) vorgesehen ist, in die das Eingeben von Werten während des Nichtvorhandenseins eines Datenträgers erfolgt.

2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Datenträger (26) eine Kodekarte ist.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Datenträger (26) ein serielles RAM ist.

4. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1–3, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungsvorrichtung (23) eine Schreibvorrichtung zum Einschreiben von Daten in den Datenträger (26) aufweist und jedem Datenträger eine andere Kennzeichnung erteilt.

5. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1–4, dadurch gekennzeichnet, daß das Ereignis das Erreichen eines vorbestimmten Saldos ist und daß bei seinem Eintreten der Saldo auf null rückgesetzt wird.

6. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1–5, dadurch gekennzeichnet, daß das Erreichen des vorbestimmten Saldos eine erhöhte Gewinnmöglichkeit auslöst.

7. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1–6, dadurch gekennzeichnet, daß die auf dem Datenträger eingeschriebenen Daten von dem Geldspielgerät nur innerhalb einer vorab festgesetzten temporären Frist wieder eingelesen werden können.

8. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1–7, dadurch gekennzeichnet, daß die auf dem Datenträger eingeschriebenen Daten in verschiedenen, baugleichen Geldspielgeräten eingelesen werden können.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

